¡LA REVISTA OFICIAL!

¡Con un póster!

# Pokémon™

Nº 10

El súper electrizante combate de Ash y Camila

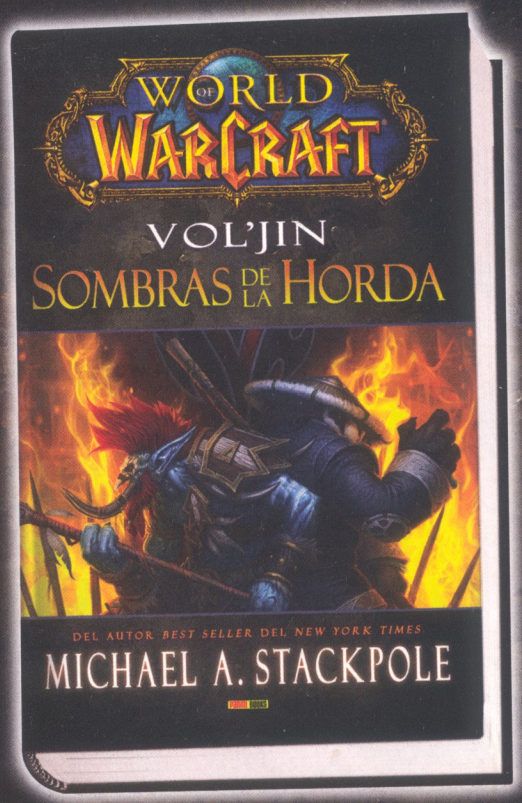
Pokémon Juego de cartas coleccionables
Tormenta Plasma

El doble cerebro de Magnezone te llevará a una victoria segura

Nuevos Pokémon y aventuras te esperan en la región de Kalos

Pokémon X™ Pokémon Y™

Panini Revistas
www.pokemon.es




# LLEGA LA NUEVA NOVELA DE WORLD OF WARCRAFT

## LA GUERRA YA ESTÁ AQUÍ

Vol'jin es el valiente líder de la tribu Lanza Negra. Su fuerza y astucia son temidas incluso entre los defensores más exaltados de la Horda. Ahora, en el legendario continente de Pandaria, el jefe trol se enfrenta a su prueba más importante, una prueba que puede redefinir su objetivo en el mundo de...

WORLD OF WARCRAFT

**DEL AUTOR BEST-SELLER DEL *NEW YORK TIMES* MICHAEL STACKPOLE**

376 páginas, tapa dura, 17,95 €

BLIZZARD ENTERTAINMENT

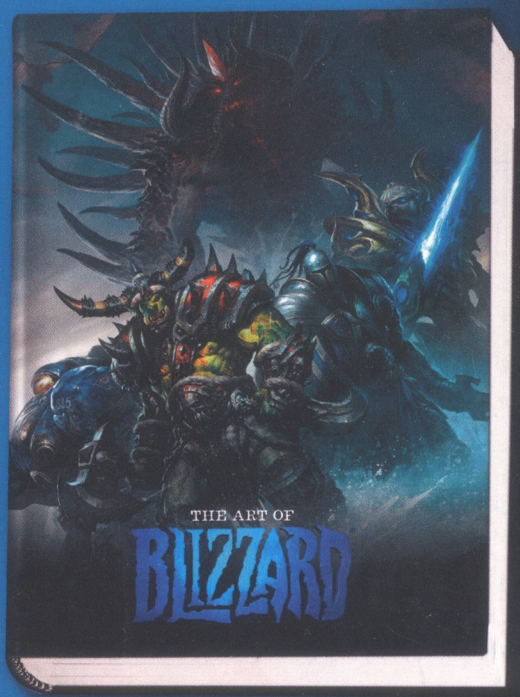
© 2013 Blizzard Entertainment, Inc.
All rights reserved

## YA A LA VENTA

PANINI BOOKS
www.paninicomics.es

# THE ART OF BLIZZARD

Blizzard Entertainment cambió el mundo del videojuego para siempre. Desde sus humildes inicios en 1991, bajo la forma de un estudio de videojuegos de tres personas, hasta el desarrollo de sus rompedores éxitos *Warcraft*, *StarCraft* y *Diablo*, Blizzard lleva más de dos décadas creando increíbles mundos. Este libro repleto de imágenes y de información obtenida entre bastidores conforma una excelente celebración de su génesis. La colección incluye casi 800 láminas, bocetos y dibujos conceptuales acompañados por los comentarios de los miembros del equipo de desarrollo Nick Carpenter, Sam Didier y Chris Metzen.




**The Art of Blizzard**
376 páginas, tapa dura,
24 x 32,5 cm, 39,95 €

BLIZZARD ENTERTAINMENT

© 2013 Blizzard Entertainment, Inc.
All rights reserved

PANINI BOOKS
www.paninicomics.es

# Pokémon Sumario


**Pokémon X Pokémon Y**

**Página 4**
Una nueva aventura te espera en la región de Kalos.

**JCC Pokémon: Negro y Blanco-Tormenta Plasma.**

**Página 8**
Magnezone puede resultar un buen Pokémon para lograr la victoria.

**Pokémon Aventura**

**Página 12 y 20**
Ash se enfrenta a Camila, la Líder de Gimnasio de Ciudad Mayólica.

**Pokémon Enciclopedia**

**Página 25**
Segunda entrega de los Pokémon de Teselia, ordenados alfabéticamente.

**Pasatiempos** Páginas 17 y 29

**Escríbenos** Página 30


## Carta de presentación

**¡Hola a todos!**

¿Cómo lleváis las ganas de hincarle el diente a *Pokémon X* y *Pokémon Y*? Es normal que vayan en aumento, y más todavía cuando empezamos a ser conscientes de todas las novedades que traerán los juegos. Una buena manera para hacer más llevadera la espera es jugar con el JCC; con las estrategias que os proponemos en este número, seréis unos rivales duros de roer.

Como ya sabéis, los protagonistas de las últimas páginas de la revista sois vosotros, así que seguid mandándonos vuestras fotos y dibujos. El espacio es limitado e igual vuestra foto o dibujo tarda unos meses en salir, pero tened paciencia ya que publicaremos tantas como nos sea posible.

**¡Hasta el próximo número!**

**El equipo de redacción de la revista Pokémon**

## Pokédex

**Página 10**
Emolga

**Página 11**
Tynamo

© 2013 Pokémon. © 1995-2013 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Pokémon, Pokémon character names and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.

# ¡BIENVENIDO AL MUNDO DE LOS POKÉMON!

**Los juegos de Pokémon son juegos de rol (RPG) en los que vives apasionantes aventuras en la piel del protagonista y en compañía de unos seres misteriosos conocidos como Pokémon. Además de una trama interesantísima y emocionante, los juegos de Pokémon contienen numerosos elementos de interacción social, como intercambios o combates con amigos.**

## ¡Tu primer Pokémon!

Al comienzo de tu aventura podrás elegir a uno de estos tres Pokémon. Aquí no hay decisiones correctas o incorrectas, así que... ¡escoge al que prefieras!

**¿Elegirás a Chespin, el Pokémon de tipo Planta, para que sea tu primer Pokémon?**

**¿O será Fennekin, el Pokémon de tipo Fuego, tu primera elección?**

**¡Aunque a lo mejor con quien quieres dar tus primeros pasos es con Froakie, el Pokémon de tipo Agua!**

# ¡Te aguardan unas aventuras trepidantes!

Esta aventura épica te llevará a lugares increíbles en tu misión para convertirte en el mejor Entrenador: el Campeón Pokémon. Vayas donde vayas, te encontrarás con infinidad de Pokémon salvajes que podrían convertirse en tus amigos y seguro que también conoces a gente de lo más interesante. ¡Eso por no hablar de los Pokémon legendarios!

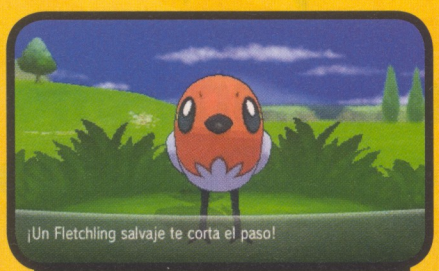
# Pokémon en estado salvaje

Muchos de los Pokémon contra los que te enfrentes serán salvajes, es decir, viajan sin un Entrenador que los acompañe.

A estos Pokémon puedes encontrártelos fácilmente en la hierba alta que hay a las afueras de pueblos y ciudades.

¡Adéntrate sin miedo en las zonas de hierba alta para encontrar Pokémon salvajes!

Si lo que quieres es evitar esos combates, entonces no te salgas de los caminos.




Prepárate para encontrarte con todo tipo de Pokémon salvajes. ¡Trata de capturar todos los que puedas!

## ¡Atrapa más Pokémon!

Además de entrenar a los Pokémon de tu equipo, puedes atrapar y hacerte amigo de otros nuevos. Captura Pokémon salvajes en combates... ¡Lo único que necesitas son Poké Balls!

Es más fácil capturar a un Pokémon en un combate si se encuentra débil.

Para atrapar a un Pokémon... ¡lánzale una Poké Ball!

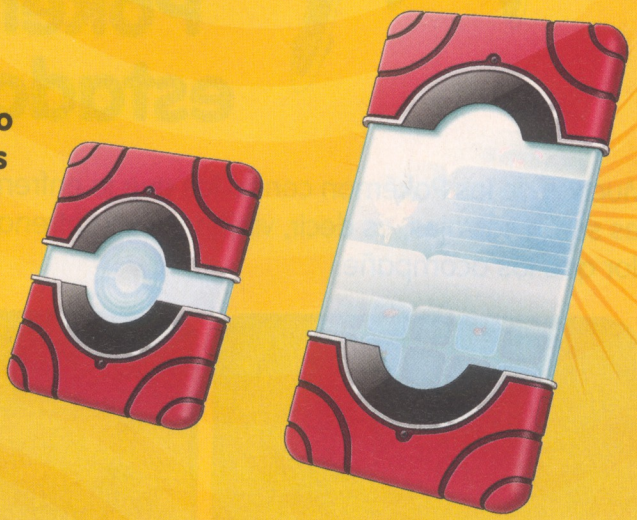
Si lo logras, el Pokémon pasará a formar parte de tu equipo.

En ocasiones, no conseguirás atrapar al Pokémon y se escapará de la Poké Ball.

## ¡Completa la Pokédex!

La Pokédex es un dispositivo de tecnología punta que registra información de los Pokémon que has visto, como sus rasgos y sus hábitats. Trata de encontrar todas las especies de Pokémon para completar la Pokédex. Ten en cuenta que en Kalos hay tres áreas en las que pueden registrarse los Pokémon de esta región.

**¡Completar la Pokédex es otro de los objetivos principales de tu aventura!**



## Entrenamiento de tus Pokémon

Los Pokémon con los que entables amistad durante tu viaje pueden adquirir experiencia a base de combates. Al cabo del tiempo, irán subiendo de nivel y se harán más fuertes. Incluso los Pokémon que solo conocen un par de movimientos al principio pueden llegar a aprender gran cantidad de ellos si los sacas a combatir a menudo.

Librando combates, Chespin adquirirá experiencia que hará que suba de nivel.

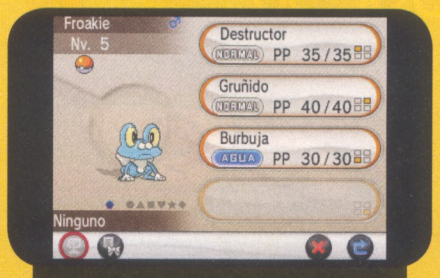
Conocer movimientos de lo más variado es la mejor estrategia para plantar cara a los posibles retos de un combate.

## La mayoría de los Pokémon aprenden movimientos más potentes o útiles a medida que suben de nivel.

Al principio, es posible que tu primer Pokémon lo pase mal frente a rivales más fuertes.

Sus movimientos pueden no ser los más adecuados para hacer frente a determinados tipos de Pokémon.

¡Combate una y otra vez para que tus Pokémon suban de nivel y aprendan nuevos movimientos!



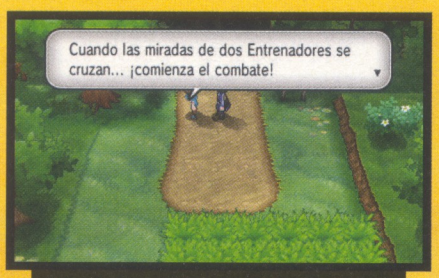

Cuantos más combates libres, más rápido se fortalecerán tus Pokémon.

Si un Pokémon tiene espacio para nuevos movimientos, los aprenderá automáticamente.

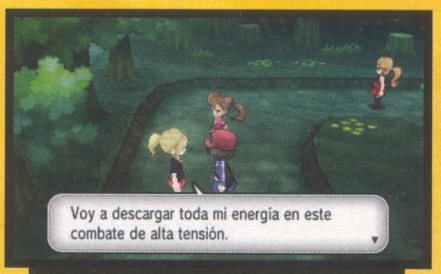
**Sin espacio para más movimientos, tendrá que olvidar uno antiguo para aprender uno nuevo.**

# Combates contra Entrenadores

A menudo te toparás con otros Entrenadores en la región de Kalos. Cuando vuestras miradas se crucen... ¡dará comienzo el combate Pokémon! ¡Ve buscando a estos Entrenadores si quieres adquirir mayor experiencia!




¡El combate empezará aunque estés lejos del Entrenador!




Los Entrenadores que vas conociendo suelen tener Pokémon más fuertes, así que el desafío merece la pena.

¡Y seguro que también te motivan con palabras de ánimo!

Aunque estés al lado de un Entrenador, el combate no comenzará mientras no se crucen vuestras miradas.

Si ves a estos Entrenadores y tus Pokémon no están en condiciones, lo mejor sería que pasaras de largo.

© 2013 Pokémon. © 1995-2013 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc TM, ®, y los nombres de los personajes son marcas de Nintendo.

# ¡A POR LA VICTORIA CON MAGNEZONE!

**Te presentamos el mazo Cerebros Envenenados que incluye cartas de la expansión *Tormenta Plasma*.**

¿Qué es mejor que un cerebro? ¡Dos cerebros, como los que tiene Magnezone gracias a la Habilidad Doble Cerebro!

A veces, una carta destaca por ser absolutamente genial. En la expansión *Negro y Blanco – Tormenta Plasma*, una de esas cartas es Magnezone (46/135). Es más una carta de apoyo que de ataque, y su Habilidad Doble Cerebro te permite jugar dos cartas de Partidario por turno. Es un buen truco para acelerar tu partida contra cualquier oponente, así que vamos a ponerlo en marcha.

## CARTAS ALTERNATIVAS

Si quieres, puedes intercambiar tu carta de *AS TÁCTICO* por Poción Áurea (*Negro y Blanco-Fronteras Cruzadas*, 140/149) o Busca por Computadora (*Negro y Blanco-Fronteras Cruzadas*, 137/149). Una carta de Cambio (*Negro y Blanco-Fronteras Cruzadas*, 135/149) también puede resultarte de ayuda.

## Mazo Cerebros Envenenados

2x Magnemite (42/135)

2x Magneton (44/135)

2x Magnezone (46/135)

2x Lugia-*EX* (108/135)

4x Zubat (52/135)

2x Golbat (54/135)

4x Crobat (55/135)

4x Trubbish (64/135)

2x Garbodor (66/135)

4x Acromo (118/135)

1x Acromáquina (119/135)

1x Zahorí (128/135)

1x Cuerda Huida (120/135)

4x Láser Hipnotóxico (123/135)

1x N (*Negro y Blanco-Nobles Victorias*, 92/101)

4x Comunicación Pokémon (*Negro y Blanco*, 99/114)

4x Prof. Encina (*Negro y Blanco*, 101/114)

4x Recluta Equipo Plasma (125/135)

4x Gerania (*Negro y Blanco-Fronteras Cruzadas*, 134/149)

2x Gimnasio Hormigón (126/135)

4x Doble Energía Incolora (*Negro y Blanco—Próximos Destinos*, 92/99)

8x Energía Psíquica

4x Energía Plasma (127/135)

# UTILIZANDO EL DOBLE CEREBRO

La Habilidad Doble Cerebro no es una estrategia por sí misma, pero permite poner en marcha otras estrategias que necesitan cartas de Partidario. Esta estrategia se apoya en Doble Cerebro para robar cartas y acelerar la partida para conseguir las cartas que necesitas: con dos cartas de Partidario por turno, puedes doblar cartas como N (*Negro y Blanco-Nobles Victorias*, 92/101), Gerania o Prof. Encina (*Negro y Blanco*, 101/114), así como los nuevos de la expansión *Tormenta Plasma* como Acromo (118/135) y Recluta del Equipo Plasma (125/135). Podrás acceder a las cartas rápidamente cuando quieras, y es bastante probable que tengas la carta de *AS TÁCTICO* en tu mano cuando la necesites.

Hay un truco que funciona muy bien: si Gerania es la única carta de Partidario en tu mano, siempre puedes jugarla para encontrar otro Partidario, y luego jugar esta segunda carta en el mismo turno. Requiere un poco más de esfuerzo, pero siempre puedes convertir a Gerania en la carta que realmente quieres. Como añadido, Comunicación Pokémon es una carta clave para encontrar cualquier carta que te falte en la cadena evolutiva de Crobat o Magnezone.

# LA SENDA VENENOSA

La meta del mazo Cerebros Envenenados es envenenar a los Pokémon rivales mientras el Gimnasio Hormigón (126/135) produce daño extra cada turno. Tienes tres opciones para envenenar: Láser Hipnotóxico (123/135), Garbodor (66/135) y Crobat (55/135). La opción más fácil es el Láser Hipnotóxico, que la puedes conseguir buscando con Gerania (*Negro y Blanco – Fronteras Cruzadas*, 143/149) o cualquier otra que te permita buscar nuevas cartas.

Llevar a cabo la opción Garbodor es algo más complicado (es Fase 1), pero merece la pena si se tiene el Gimnasio Hormigón en la mano. Y mientras que Crobat es Fase 2, el cuádruple envenenamiento de Colmillo Ultra-Tóxico puede acabar con un Pokémon rápidamente. (¡Eso sin contar con el combo Crobat – Gimnasio Hormigón que causa seis contadores daño por envenenamiento cada turno!)

Otra opción para ganar rápidamente una partida es usar a Lugia-*EX* (108/135), que te permite coger dos cartas de Premio cada vez que dejas fuera de combate a un Pokémon rival.

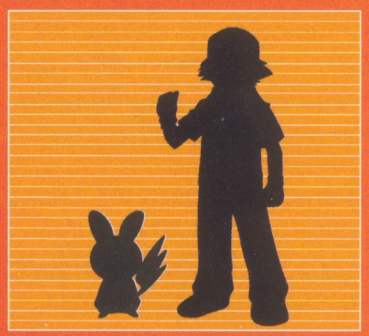
Finalmente, mientras tienes a Magnezone en Banca, ten presente que puedes usar sus 140 PV para ralentizar a un rival en una fase avanzada del juego mientras preparas otro Pokémon para acabar la batalla.

# Pokédex Oficial

## Emolga

El Pokémon Vuelardilla vive en los arboles y usa su membrana en forma de capa para planear en el aire.

Aquí tienes toda la información que necesitas saber sobre este Pokémon:



### FICHA

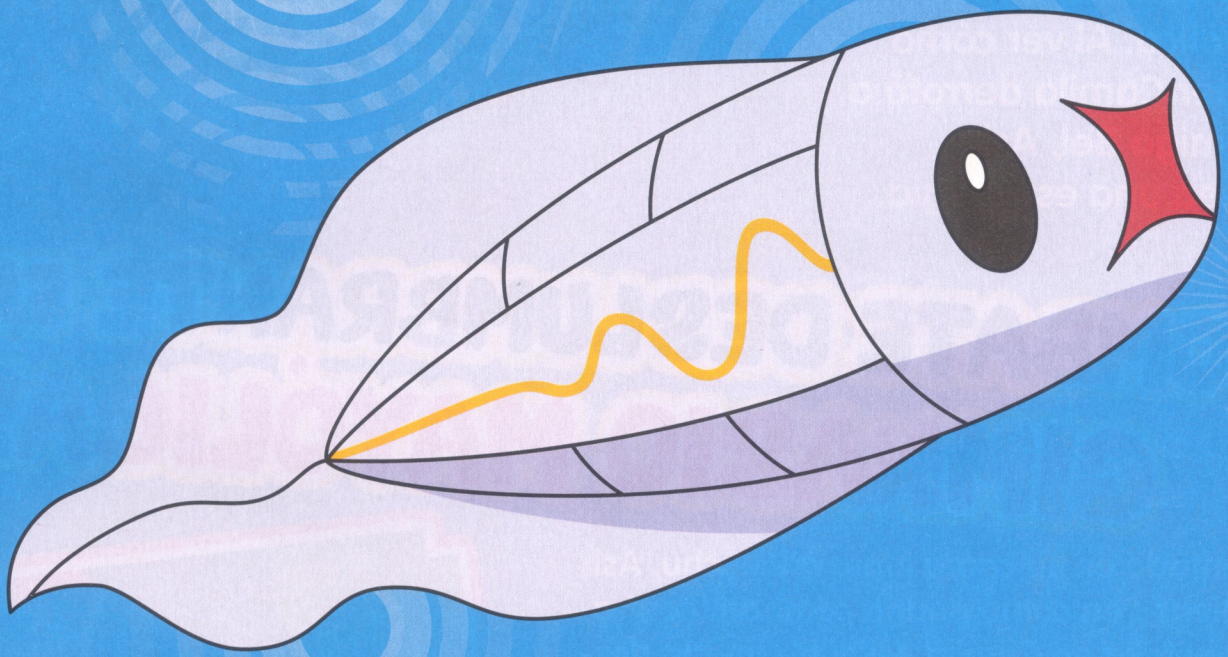
| | |
|---|---|
| Tipo: | Eléctrico / Volador |
| Altura: | 0,4 m |
| Peso: | 5,0 kg |

EVOLUCIONES

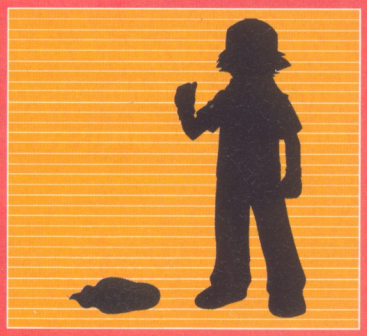
Emolga

## Tynamo

El Pokémon Electropez normalmente vive en grupo y tiene un órgano generador de electricidad que emite una descarga cuando se encuentra en peligro.



Aquí tienes toda la información que necesitas saber sobre este Pokémon:



### FICHA

Tipo: Eléctrico
Altura: 0,2 m
Peso: 5,0 kg

### EVOLUCIONES

Tynamo

Eelektrik

Eelektross

© 2013 Pokémon. © 1997 – 2013 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.

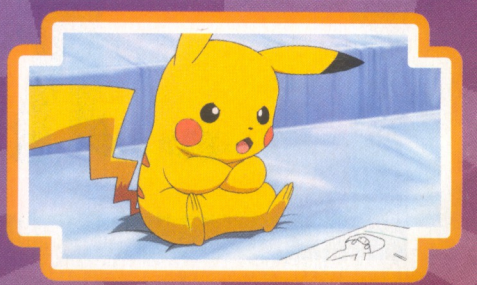
# Pokémon Negro y Blanco Destinos Rivales

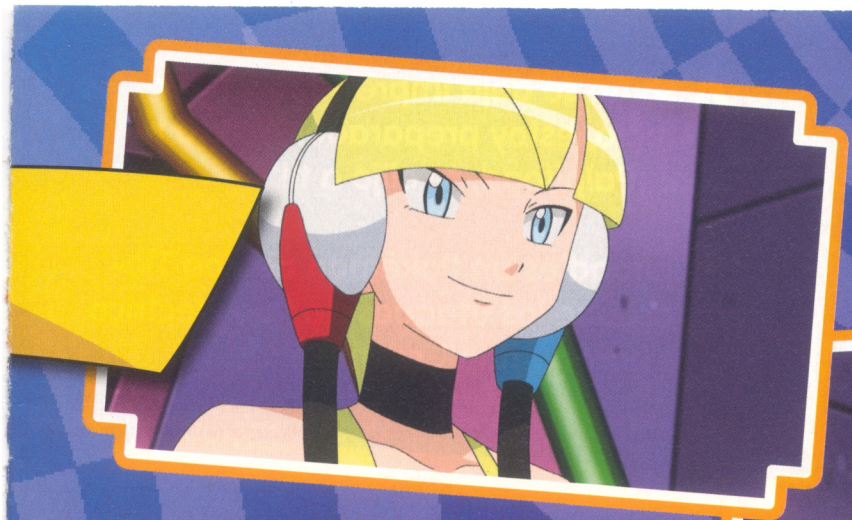
Se acerca el momento en el que Ash tendrá que librar su gran combate en el Gimnasio de Ciudad Mayólica. Al ver cómo la líder Camila derrotó a su amiga Bel, Ash planea una estrategia...

## ¡COMBATE DESLUMBRANTE EN EL GIMNASIO MAYÓLICA!

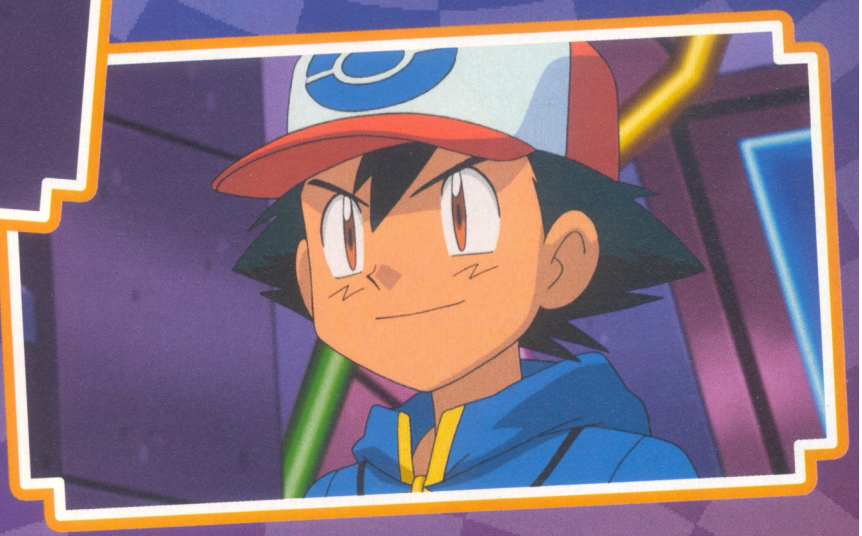
Sentado en su cama junto a Pikachu, Ash piensa en cómo podría combatir contra el Zebstrika de Camila. Pikachu queda descartado, ya que sus ataques de tipo Eléctrico no tendrían efecto sobre un Pokémon de tipo Eléctrico. ¡Pero Ash tiene una idea! Inmediatamente contacta con la Profesora Encina para intercambiarle un Pokémon.

Ha llegado el momento de dirigirse al Gimnasio. Antes de entrar, Ash pide a sus amigos que cuiden de Pikachu durante el combate. "Pikachu no va a combatir esta vez", dice Ash. Al oír estas palabras, Pikachu se pone muy triste.





"Ash, te estaba esperando. ¡Prepárate para un combate brillante!". Camila da así la bienvenida a su rival.



El árbitro dicta las reglas: "Cada Entrenador luchará con tres Pokémon. El combate finalizará cuando los tres Pokémon de uno de los Entrenadores queden fuera de combate. Solo el aspirante puede sustituir a un Pokémon".

"Me pregunto qué estrategia usará Ash", señala Iris.

Camila saca su primer Pokémon: "¡Zebstrika, la luz brillante te ilumina!".

"Camila venció a todos los Pokémon de Bel usando únicamente a Zebstrika", recuerda Iris, preocupada.

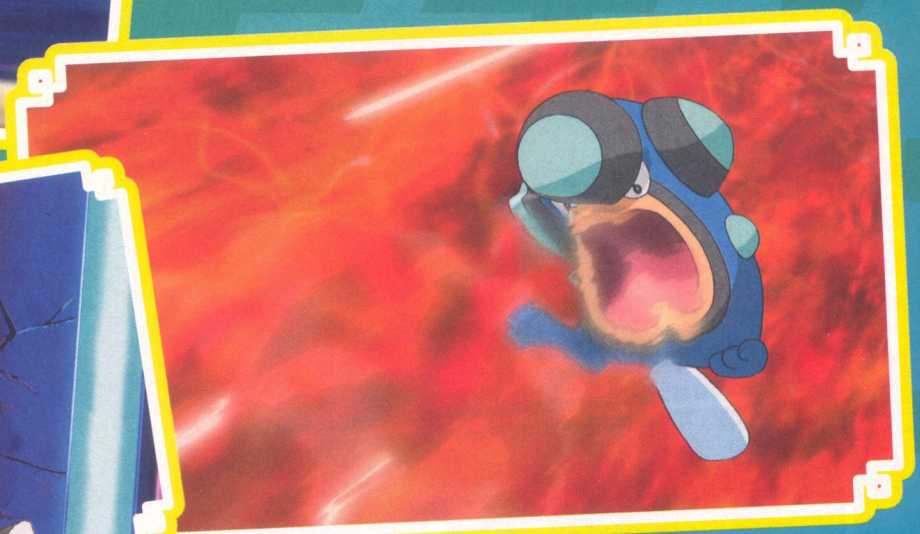
Ash no se deja impresionar: "¡Perfecto, estoy preparado! ¡Tengo un plan! ¡Palpitoad, te elijo a ti!".

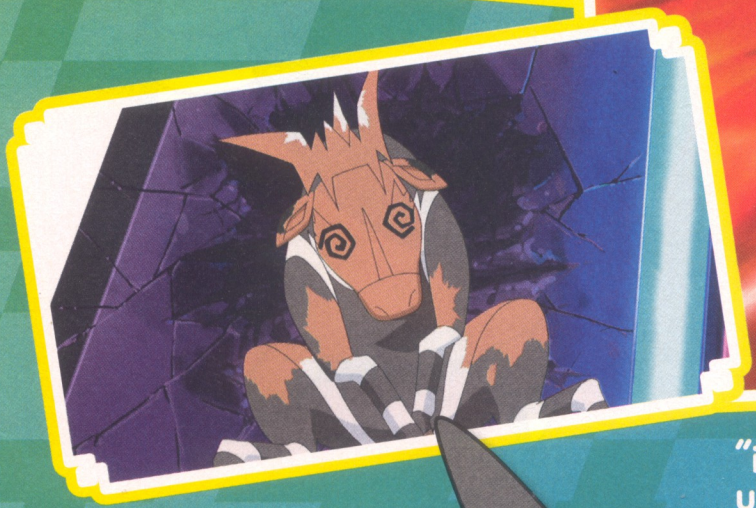
"Palpitoad es un Pokémon de tipo Tierra, así que los ataques de tipo Eléctrico no le harán nada", sostiene Iris.

"¡Palpitoad, Disparo Lodo!". Ash inicia el combate. Zebstrika esquiva el ataque y empieza su contraataque con Nitrocarga. El ataque golpea a Palpitoad, pero no le hace demasiado daño porque también es un Pokémon de tipo Agua.

Camila vuelve a usar Nitrocarga. Iris se pregunta por qué ha hecho eso. De repente, la respuesta le viene a la cabeza: "Había olvidado que Zebstrika se vuelve más veloz cada vez que usa Nitrocarga".

Ahora Zebstrika ataca con Doble Patada. Palpitoad esquiva el ataque. Zebstrika repite el ataque y esta vez no falla. Inmediatamente, Zebstrika usa Ataque Rápido y Palpitoad cae al suelo, pero no tarda en ponerse nuevamente en pie.





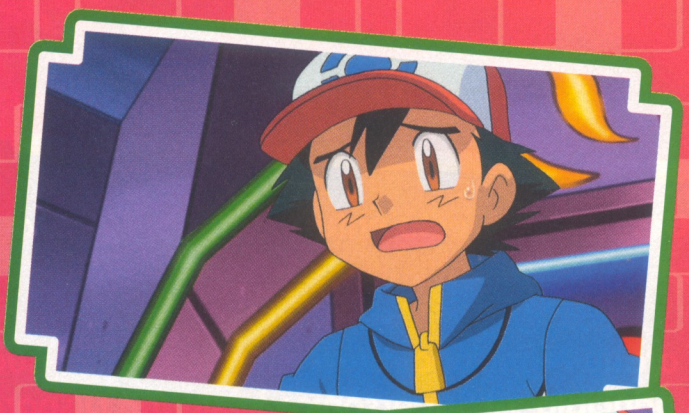
"¡Genial!". Ash está entusiasmado. "¡Ahora usa Supersónico!".

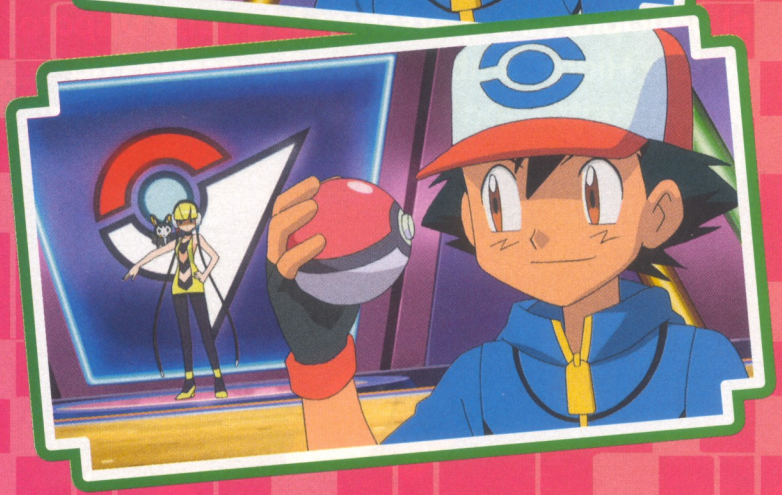
El ataque funciona, pero esto no es más que el principio. Al Supersónico le siguen Disparo Lodo e Hidrobomba. Zebstrika acaba chocando contra una pared y no puede seguir luchando.

Camila escoge a Emolga, que inicia su actuación con Acróbata. Una combinación de Atracción y Golpe Aéreo dejan a Palpitoad fuera de combate.

"Oh no! ¡Esto no puede ser! ¡Tenía pensado ganar todos los combates con Palpitoad!", se lamenta Ash.

La duda asalta a Ash, que se plantea qué Pokémon usar a continuación. De repente, exclama: "¡Discúlpame un instante, Camila!", y sale corriendo del gimnasio. Al regresar, lleva una Poké Ball en la mano, la lanza al aire y grita: "¡Snivy, te elijo a ti!".





Inmediatamente, Emolga usa Atracción; Snivy también lo usa. Pero ninguno de los dos ataques surte efecto porque tanto Emolga como Snivy son hembras.

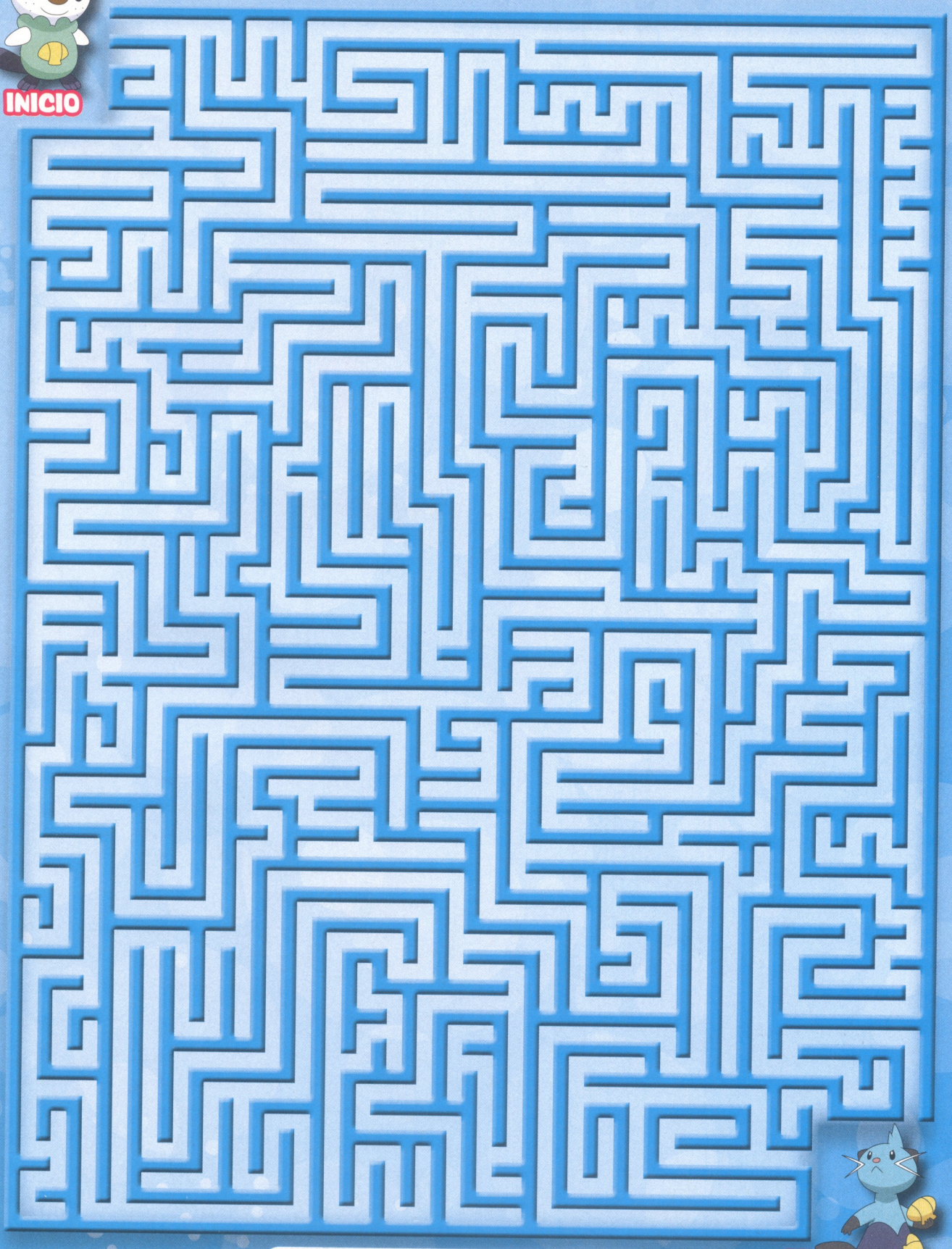
La cosa se pone interesante: Emolga es un Pokémon de tipo Volador, y ese tipo de ataques son muy efectivos contra los Pokémon de tipo Planta.

¡Sigue en la página 20!

# SUPERLABERINTO

¿Puedes ayudar a Oshawott a encontrar el camino a través del laberinto? Márcaselo.

INICIO



FIN

Encontrarás la solución en la página 34.

Pokémon
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
NEGRO Y BLANCO
TORMENTA PLASMA
www.pokemon.es
© 2013 Pokémon. © 1995 - 2013 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ®, and character nanes are trademarks of Nintendo.
The Pokémon Company
INTERNATIONAL

© 2013 Pokémon. © 1997 – 2013 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.

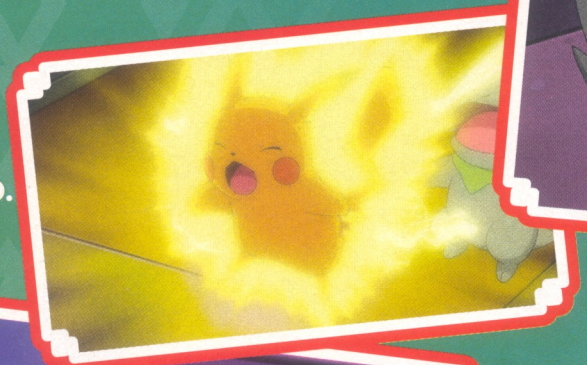
# Pokémon Negro y Blanco Destinos Rivales

¡Viene de la página 16!

Ash toma la iniciativa y Snivy ataca usando Látigo Cepa, Hoja Aguda y Lluevehojas. Pero Emolga no se deja impresionar y usa Acróbata dos veces como contraataque. Snivy está sin aliento y no puede hacer nada frente al Golpe Aéreo de Emolga.

"¡Emolga es el vencedor!", anuncia el árbitro.

En un rincón del gimnasio, Pikachu está cada vez más nervioso.

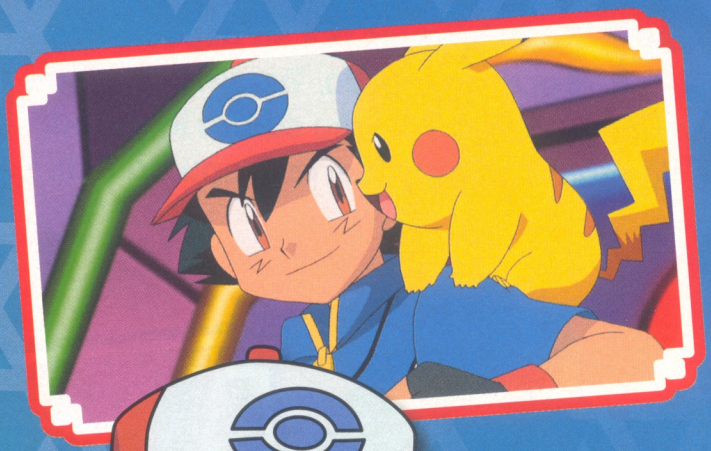


Lo sucedido durante el combate le está afectando y está que echa chispas.

Mientras, Ash piensa en cuál de sus Pokémon podría vencer a Emolga. Mientras Ash reflexiona, Pikachu...

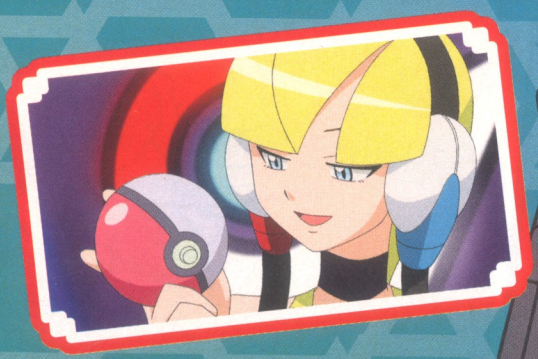
... descarga sobre él un ataque eléctrico. Pikachu quiere combatir. Ash se da cuenta de que su amigo puede ser una buena opción.

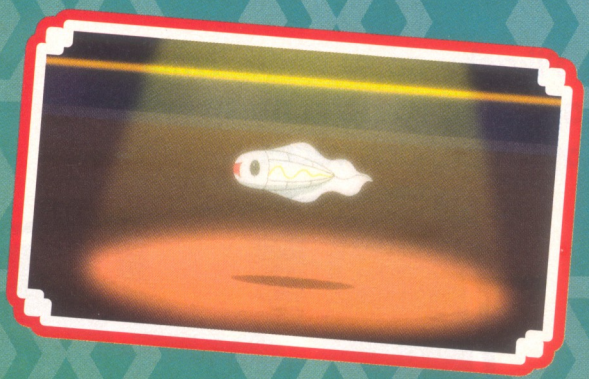
"¡Ahí está el Ash que yo conozco. El que nunca sigue ningún plan!". Millo está feliz.



Pikachu empieza con Bola Voltio. Emolga escoge el mismo ataque. Los ataques se anulan mutuamente. Inmediatamente, Pikachu usa un potente Ataque Rápido que golpea a Emolga y lo deja fuera de combate.

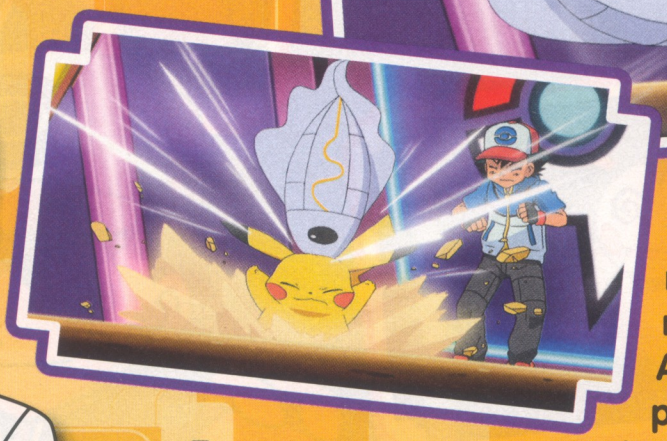
"Es el momento de usar mi Reina Eléctrica", anuncia Camila. "Esta es mi Tynamo".





"¿Esta cosita es su Pokémon más fuerte?", se pregunta Iris.

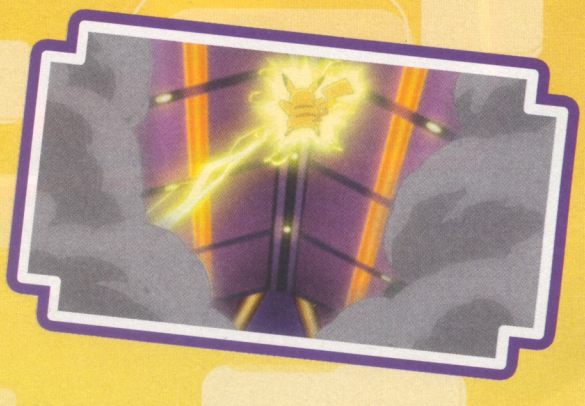
"No la juzgues por su aspecto", le aconseja Millo. Tynamo usa Placaje y lanza a Pikachu contra la pared. "¡Tynamo es muy fuerte!", apunta Ash.



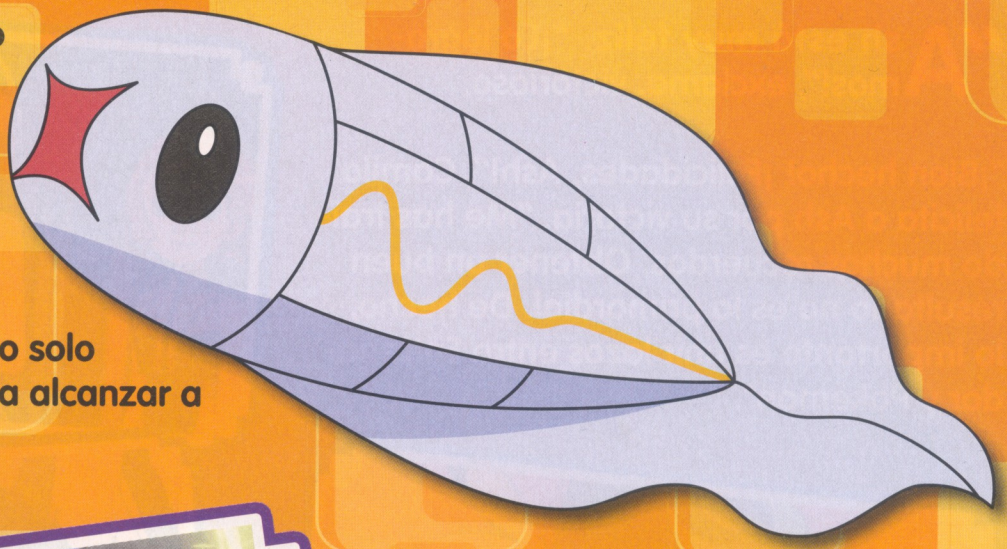
"¡Genial! ¡Placaje de nuevo!". Camila anima a su Pokémon. Ash y Pikachu han perdido de vista a Tynamo porque es muy veloz. De repente, golpea a Pikachu y lo hunde en el suelo.

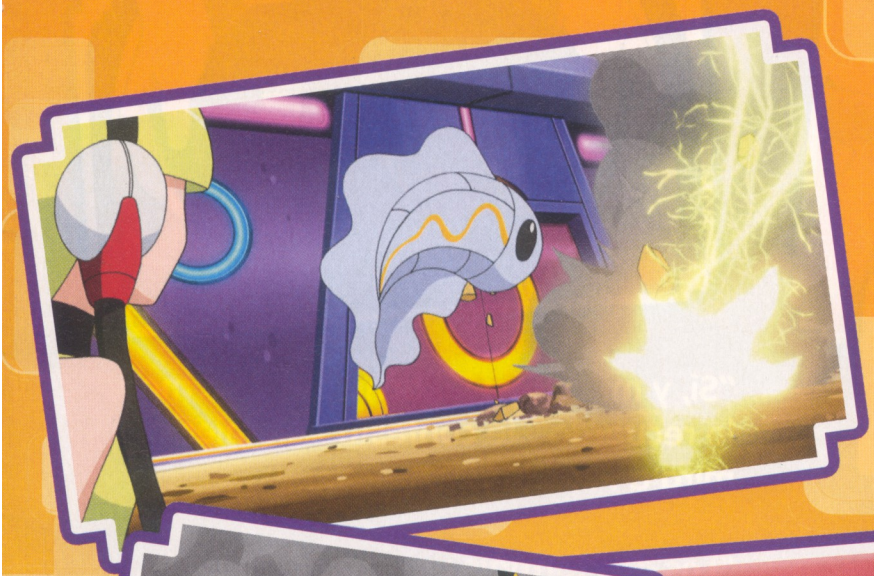
Pikachu no puede salir del agujero y Tynamo ataca de nuevo con Placaje.

Animado por Ash, Pikachu no se rinde. Tynamo prepara otro Placaje. Pero Pikachu no se resigna y empieza a usar Rayo repetidas veces.

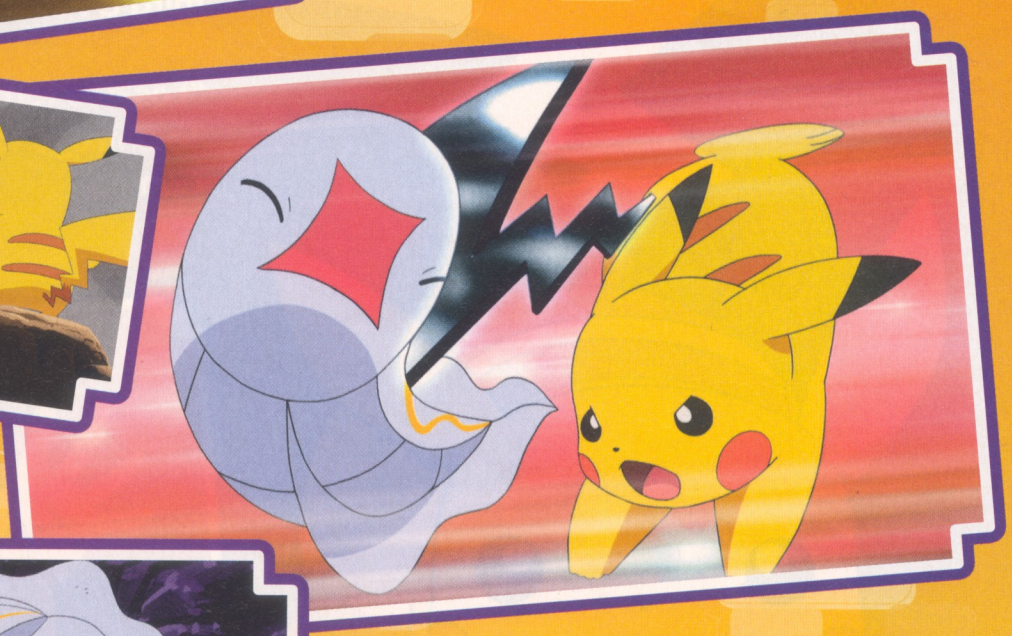


Pero Pikachu lanza Rayo contra el suelo del gimnasio y no contra Tynamo. Cuando la nube de polvo se disipa, queda claro por qué Pikachu ha actuado así: al levantar el suelo del gimnasio, Tynamo solo tiene una oportunidad para alcanzar a Pikachu.





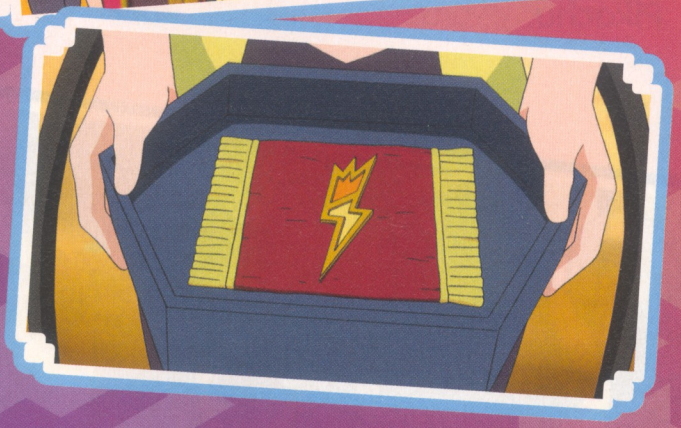
Tynamo se lanza sobre su oponente, pero Pikachu está tranquilo. Justo en el último instante esquiva el ataque y golpea de pleno a Tynamo con Cola Férrea. Pikachu ha dejado fuera de combate a Tynamo.

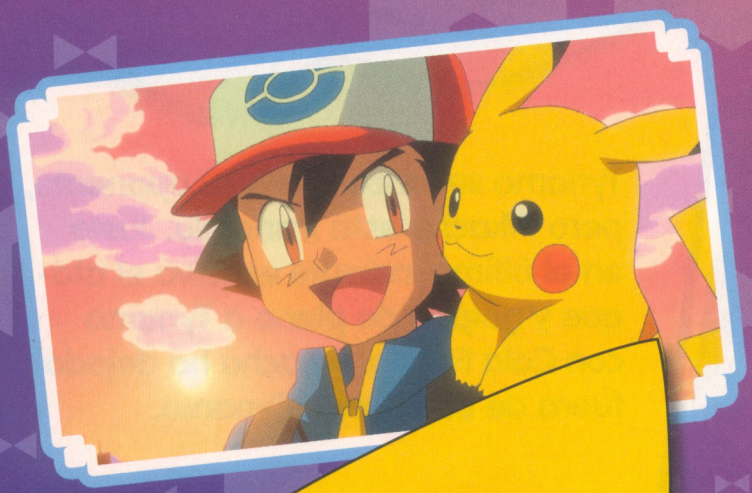


"Tynamo no puede seguir luchando. ¡Pikachu gana! El vencedor del combate es el Aspirante Ash", anuncia el árbitro.

"Ash está muy feliz. "¡Lo logramos!", exclama, victorioso.

"¡Bien hecho! ¡Felicidades, Ash!". Camila felicita a Ash por su victoria. "Me has traído muchos recuerdos. Obtener un buen resultado no es lo primordial. De hecho, lo importante es unir lazos entre Entrenador y Pokémon".





"Sí, y mi colega Pikachu siempre me lo recuerda", le contesta Ash mientras mira a Pikachu.

"Los dos formáis un equipo brillante. Te entrego la Medalla Voltio", añade Camila.

"¡Gracias! Esta es mi cuarta medalla", le responde Ash, que está un poco más cerca de alcanzar su propósito de participar en la Liga Pokémon.

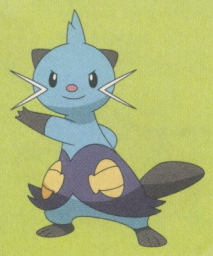
# Los Pokémon de la región de Teselia

## Parte 2

En esta sección te presentamos todos los Pokémon de la región de Teselia. Las páginas están diseñadas para ser cortadas y archivadas de manera que puedas crear tu propia enciclopedia Pokémon y consultarla siempre que quieras.

**Deerling**
Tipo: Normal
Altura: 0,6 m
Peso: 19,5 kg

**Deino**
Tipo: Siniestro/Dragón
Altura: 0,8 m
Peso: 17,3 kg



**Dewott**
Tipo: Agua
Altura: 0,8 m
Peso: 24,5 kg

**Drilbur**
Tipo: Tierra
Altura: 0,3 m
Peso: 8,5 kg

**Druddigon**
Tipo: Dragón
Altura: 1,6 m
Peso: 139 kg

**Ducklett**
Tipo: Agua
Altura: 0,5 m
Peso: 5,5 kg

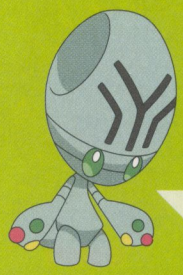
**Duosion**
Tipo: Psíquico
Altura: 0,6 m
Peso: 8 kg

**Durant**
Tipo: Bicho/Acero
Altura: 0,3 m
Peso: 33 kg

**Dwebble**
Tipo: Bicho/Roca
Altura: 0,3 m
Peso: 14,5 kg

**Eelektrik**
Tipo: Eléctrico
Altura: 1,2 m
Peso: 22 kg

**Eelektross**
Tipo: Eléctrico
Altura: 2,1 m
Peso: 80,5 kg

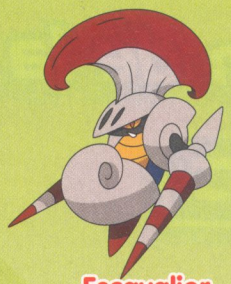


**Elgyem**
Tipo: Psíquico
Altura: 0,5 m
Peso: 9 kg

Recórtala por esta línea de puntos y colecciónala.

**Emboar**
Tipo: Fuego
Altura: 1,6 m
Peso: 150 kg

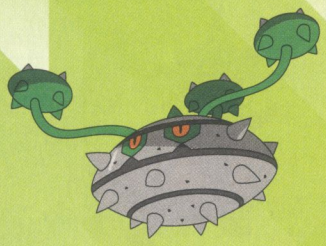
**Emolga**
Tipo: Eléctrico
Altura: 0,4 m
Peso: 5 kg



**Escavalier**
Tipo: Bicho/Acero
Altura: 1 m
Peso: 33 kg

**Excadrill**
Tipo: Tierra/Acero
Altura: 0,7m
Peso: 40,4 kg

**Ferroseed**
Tipo: Planta/Acero
Altura: 0,6 m
Peso: 18,8 kg



**Ferrothorn**
Tipo: Planta/Acero
Altura: 1 m
Peso: 110 kg

**Foongus**
Tipo: Planta/Veneno
Altura: 0,2 m
Peso: 1 kg

**Fraxure**
Tipo: Dragón
Altura: 1 m
Peso: 36 kg

**Frillish**
Tipo: Agua/Fantasma
Altura: 1,2 m
Peso: 33 kg

**Galvantula**
Tipo: Bicho/Eléctrico
Altura: 0,8 m
Peso: 14,3 kg

**Garbodor**
Tipo: Veneno
Altura: 1,9 m
Peso: 107,3 kg

**Gigalith**
Tipo: Roca
Altura: 1,7 m
Peso: 260 kg

**Golett**
Tipo: Tierra/Fantasma
Altura: 1 m
Peso: 202,8 kg

**Golurk**
Tipo: Tierra/Fantasma
Altura: 2,8 m
Peso: 330 kg

**Gothita**
Tipo: Psíquico
Altura: 0,4 m
Peso: 5,8 kg

**Gothitelle**
Tipo: Psíquico
Altura: 1,5 m
Peso: 44 kg

**Gothorita**
Tipo: Psíquico
Altura: 0,7 m
Peso: 18 kg

**Gurdurr**
Tipo: Lucha
Altura: 1,2 m
Peso: 40 kg

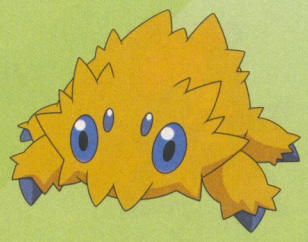
**Haxorus**
Tipo: Dragón
Altura: 1,8 m
Peso: 105 kg

**Heatmor**
Tipo: Fuego
Altura: 1,4 m
Peso: 58 kg

**Herdier**
Tipo: Normal
Altura: 0,9 m
Peso: 14,7 kg

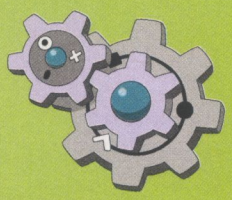
**Hydreigon**
Tipo: Siniestro/Dragón
Altura: 1,8 m
Peso: 160 kg

**Jellicent**
Tipo: Agua/Fantasma
Altura: 2,2 m
Peso: 135 kg

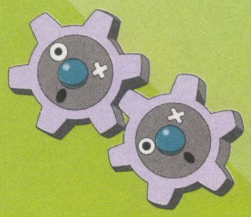


**Joltik**
Tipo: Bicho/Eléctrico
Altura: 0,1 m
Peso: 0,6 kg

**Karrablast**
Tipo: Bicho
Altura: 0,5 m
Peso: 5,9 kg



**Klang**
Tipo: Acero
Altura: 0,6 m
Peso: 51 kg



**Klink**
Tipo: Acero
Altura: 0,3 m
Peso: 21 kg

**Klinklang**
Tipo: Acero
Altura: 0,6 m
Peso: 81 kg

**Krokorok**
Tipo: Tierra/Siniestro
Altura: 1 m
Peso: 33,4 kg

**Krookodile**
Tipo: Tierra/Siniestro
Altura: 1,5 m
Peso: 96,3 kg

**Kyurem**
Tipo: Dragón/Hielo
Altura: 3m
Peso: 325 kg

**Lampent**
Tipo: Fantasma/Fuego
Altura: 0,6 m
Peso: 13 kg

Recórtala por esta línea de puntos y colecciónala.

**Landorus**
Tipo: Tierra/Volador
Altura: 1,5 m
Peso: 68 kg

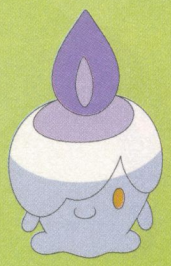
**Larvesta**
Tipo: Bicho/Fuego
Altura: 1,1 m
Peso: 28,8 kg

**Leavanny**
Tipo: Bicho/Planta
Altura: 1,2 m
Peso: 20,5 kg

**Liepard**
Tipo: Siniestro
Altura: 1,1 m
Peso: 37,5 kg

**Lilligant**
Tipo: Planta
Altura: 1,1 m
Peso: 16,3 kg

**Lillipup**
Tipo: Normal
Altura: 0,4 m
Peso: 4,1 kg



**Litwick**
Tipo: Fantasma/Fuego
Altura: 0,3 m
Peso: 3,1 kg

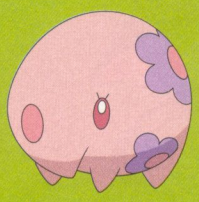
**Mandibuzz**
Tipo: Siniestro/Volador
Altura: 1,2 m
Peso: 39,5 kg

**Maractus**
Tipo: Planta
Altura: 1 m
Peso: 28 kg

**Mienfoo**
Tipo: Lucha
Altura: 0,9 m
Peso: 20 kg

**Miensaho**
Tipo: Lucha
Altura: 1,4 m
Peso: 35,5 kg

**Minccino**
Tipo: Normal
Altura: 0,4 m
Peso: 5,8 kg



**Munna**
Tipo: Psíquico
Altura: 0,6 m
Peso: 23,6 kg

**Musharna**
Tipo: Psíquico
Altura: 1,1 m
Peso: 60,5 kg

**Oshawott**
Tipo: Agua
Altura: 0,5 m
Peso: 5,9 kg

**Palpitoad**
Tipo: Agua / Tierra
Altura: 0,8 m
Peso: 17 kg

# PESOS POKÉMON

¿Puedes ordenar los Pokémon según su peso?

Frillish

Seismitoad

Ducklett

Simipour

1. 5,5 kg:
2. 29,0 kg:
3. 33,0 kg:
4. 62,0 kg:

# JUEGO DE LAS SOMBRAS

Aquí tienes las sombras de cinco Pokémon. Escribe la letra que hay junto a cada Pokémon en la casilla correcta.

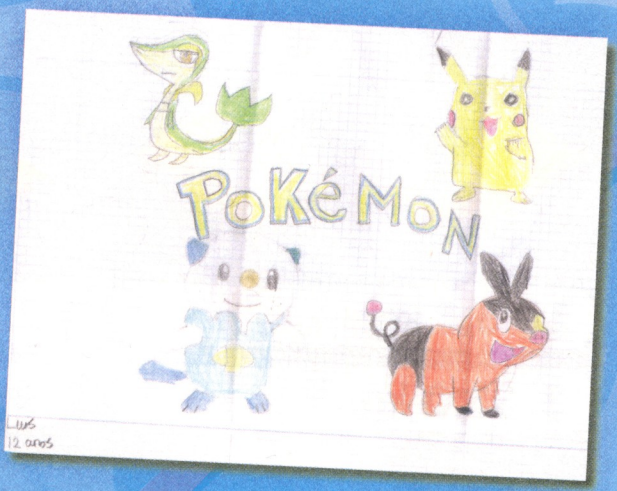
- [ ] Panpour
- [ ] Tympole
- [ ] Alomomola
- [ ] Carracosta
- [ ] Basculin

Encontrarás la solución en la página 34.

# ¡Escríbenos!

Antes de nada, os queremos agradecer el gran número de cartas y correos electrónicos que hemos recibido. Por cuestiones de espacio, iremos publicando los más interesantes en los siguientes números de la revista. ¿Eres un gran fan de Pokémon? ¿En tus ratos libres te gusta dibujar a tu Pokémon favorito? Envíanos tus dibujos o una foto tuya posando con la revista o, si lo prefieres, también nos puedes enviar tu foto al lado de tu colección Pokémon. Las mejores las publicaremos en esta sección. Recuerda adjuntar una autorización de tus padres.

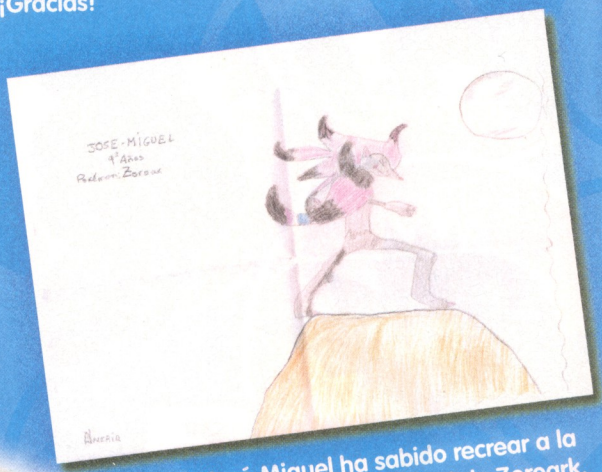
PANINI- REVISTA POKÉMON
C/ Vallespí, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ (Girona)
O bien al e-mail: paninirevistas@panini.es




Luis tiene 12 años, es un gran fan de la revista y nos hace llegar este dibujo tan chulo. ¡Gracias, Luis!

El Pokémon favorito de Alberto es Tepig, del que nos manda este dibujo tan bonito. ¡Gracias!

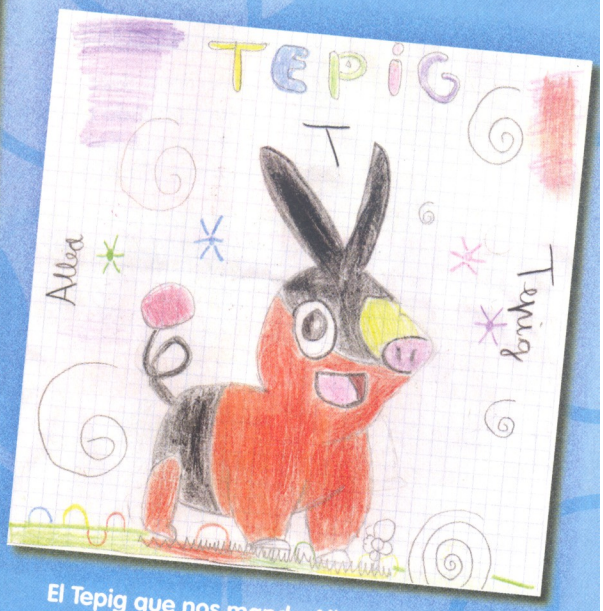
El Pokémon favorito de Rosa Lian es Flaaffy, del que nos hace llegar este dibujo tan adorable. ¡Muchas gracias!




José Miguel ha sabido recrear a la perfección la ferocidad de Zoroark. ¡Enhorabuena!

Lucía tiene 12 años y le encanta dibujar, y como Pokémon es su serie favorita, nos hace llegar este dibujo tan chulo de Serperior. ¡Muchas gracias!

Jordi nos ha hecho llegar los dibujos de sus dos Pokémon favoritos. ¡Un saludo, Jordi!




El Tepig que nos manda Alba parece estar la mar de contento. ¡Muchas gracias por tu dibujo!

A Miquel le encanta dibujar en sus ratos libres y no ha querido perder la oportunidad de mandarnos estos dibujos tan bonitos. ¡Gracias, Miquel!

Guillermo tiene 11 años y nos hace llegar este dibujo de Snivy, que es su Pokémon favorito, tan chulo. ¡Un saludo!

El Servine de Jenny es todo elegancia. ¡Muchas gracias por el dibujo!

Se comunica al padre/madre/tutor que, a los efectos de los dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal de PANINI ESPAÑA, S.A calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

# ¡Coleccionistas!

Adán lleva desde los 5 años coleccionando cosas sobre Pokémon, y ahora que tiene 12, su colección es enorme. ¡Gracias por la foto!

A Aida e Iker lo que más les gusta es coleccionar cartas Pokémon y ya tienen un montón. ¡Saludos!

Mario y Jorge son dos hermanos de 9 y 6 años que comparten una colección muy chula. ¡Gracias por la foto, chicos!

Bruno tiene 10 años y ya desde muy pequeño le encantaba todo lo relacionado con Pokémon. ¡Un saludo, Bruno!

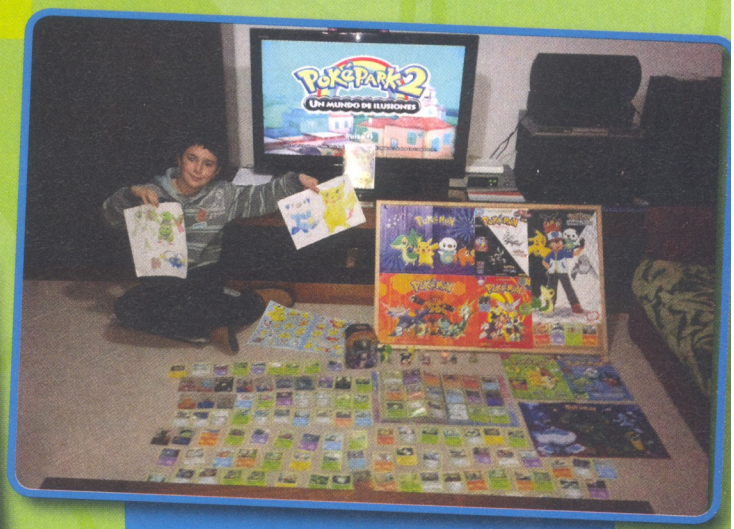
Hugo tiene 4 años y ya tiene una gran variedad de cartas Pokémon. ¡Gran colección!

Se comunica al padre/madre/tutor que, a los efectos de los dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal de PANINI ESPAÑA, S.A calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

Con tan solo 5 años, Lucas ya tiene una enorme colección Pokémon. ¡Saludos!

La colección de Lorena crece día a día. ¡No pares, Lorena!

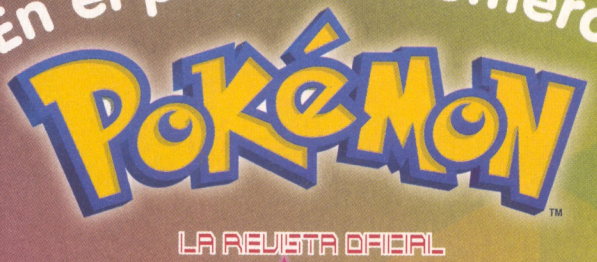
Pau tiene 8 años y, aunque hace poco que ha empezado a coleccionar cartas, espera no tardar demasiado en aumentar su colección. ¡Sigue así, Pau!




Lo que más le gusta a Marcos es coleccionar cartas Pokémon. ¡Gracias por tu foto!

Marta es una gran fan Pokémon que pasa sus ratos libres dibujando o jugando con sus muñecos. ¡Gracias por tu foto!

# En el próximo número




## Pokédex

Dos nuevas fichas Pokémon: **Accelgor** y **Vanillish**.

## Pokémon Aventura

Ash, Iris y Milo conocen a Accelguardián, un justiciero que intenta mantener protegida Ciudad Fayenza.

## Enciclopedia Pokémon

Una nueva entrega de los Pokémon de Teselia, ordenados alfabéticamente.

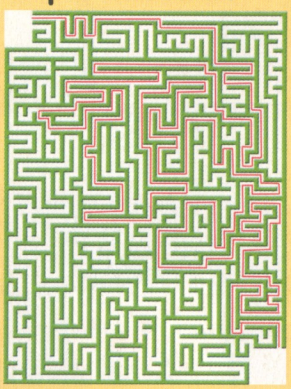
## Pasatiempos

Pon a prueba tu ingenio con los pasatiempos más divertidos.

## Soluciones a los Pasatiempos

**Página 17**

### Súper Laberinto



**Página 29**

### Peso Pokémon

1. 5,5 kg: Ducklett
2. 29 kg: Simipour
3. 33 kg: Frillish
4. 62 kg: Seismitoad

### Juego de las sombras

D: Panpour
A: Tympole
C: Alomomola
B: Carracosta
E: Basculin

Director de Publicaciones: José Luis Córdoba
Director Editorial de Revistas: Luis Martínez
Coordinación General: Ponç Cufinyà
Coordinación Editorial: Anna Masoliver
Coordinación Administrativa: Janet Navarrete
Coordinación de Promociones: Martine Toupy
Producción: Jordi Guinart
Secretaria: Isabel Bujer

Realización, Administración y Publicidad: PANINI ESPAÑA, S.A. C/Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona) Tel: 972 75 74 11 Fax: 972 75 77 11 www.panini.es / paninirevistas@panini.es
Realización: Estudio Editorial - José Óscar Plaza (www.estudioeditorial.com)
Colaboradores: Noelia Navarro
Gestión Publicitaria: BAMF PRODUCCIONES Edu Quindós (Tel. 93 429 59 45) publicidad@bamfproducciones.com www.bamfproducciones.com
Impresión: Rotocayfo - Impresia Ibérica Ctra. de Caldes, km. 3 08130 Santa Perpètua de Mogoda (Barcelona)

Distribución: Logista, S.A. Polígono Industrial Polvoranca C/ Del Trigo, 19, Edificio 2. 28914 Leganés (Madrid) Tel. 91 481 98 00.

Edita: PANINI ESPAÑA, S.A.
Director General: Lluís Torrent
Director de Marketing: Joan Hortal
Director Comercial: Andreu Bussot
ISSN: 2014-6779
Depósito Legal: GI.768-2012
Edición: 06/2013



© 2013 Pokémon. © 1995-2013 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc TM, ®, y los nombres de los personajes son marcas registradas de Nintendo.

Se comunica al padre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí, 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

# ¡YA A LA VENTA! panini KIDS

¡CON UN SUPLEMENTO ESPECIAL DE VIDEO-JUEGOS...!

## ¡LA REVISTA MÁS REFRESCANTE!

CINE ◎ CÓMIC ◎ TELEVISIÓN ◎ DIBUJO ◎ ... ¡Y MUCHO MÁS!

PANINI REVISTAS

DESCUBRE UN MUNDO
DE LOS CREADORES DE
ICE AGE Y Rio
Blue Sky
STUDIOS
epic
EN 3D Y 2D
El mundo secreto
Blue Sky
www.epiclapelicula.es
30 de Agosto en Cines